スクール

じゅげむ

特別編集
スクール企画

アンケートハガキを利用してドシドシ資料を請求しよう!

アンケートに答えてSS・PS・N64を手に入れよう!!

ゲームクリエイターを目指すキミに贈る無敵のゲームスクール特集

クリエイター特集

ゲーム クリエイターの日常

ディレクター
コナミ㈱

プログラマー
㈱タイトー

キャラクターデザイナー
㈱フロム・ソフトウェア

サウンドクリエイター
㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント

絶対ゲームクリエイター主義

ゲーム業界の発展と共に活躍の場を広げているゲームクリエイターと呼ばれる人々。彼等を目指し、新しいモノを作り出そうとする人達のための特集!!

企画・構成/Zash
協力/BrainBusters　山崎美那子
カメラ/殿村忠博　木村将　谷本夏
イラスト/内田カオリ

各スクール紹介

- アイマックスアカデミー
- デジタルエンタテインメントアカデミー
- 東京ゲームデザイナー学院
- 総合学園ヒューマン・アカデミー
- 日本ゲームソフト学院
- 代々木アニメーション学院

若手クリエイター達の日常を徹底追跡!!

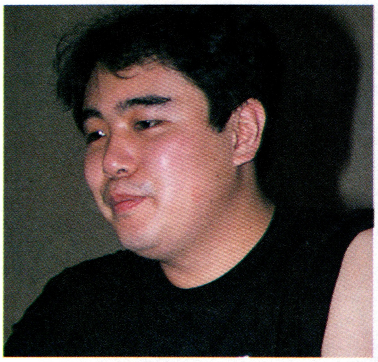
ゲームクリエイターの日常

日々、ヒットメーカーとなるためゲーム制作に励む若手クリエイター達。そんな彼等のスケジュールをちょっと見てみよう!!

コナミ株式会社　CS開発部

ディレクター

職種 ゲームの「仕様」を決定し、スタッフに指示を与えて制作を行う。ゲーム制作における指令塔の役割を果たす職種。技術的なことだけでなく、人材管理など幅広い知識と経験が問われる。



村山吉隆氏

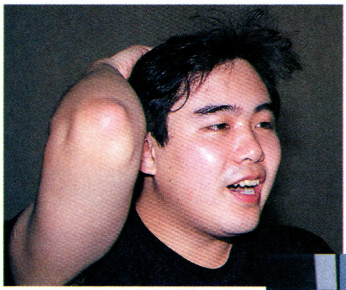
PROFILE
92年、コナミ株式会社入社。2年間、プログラマーとしてゲーム開発に参加した後、『幻想水滸伝』で初めてディレクターとして開発に参加。

WORKS
村山氏のデビュー作、『幻想水滸伝』の続編。さらなるスケールアップを図った注目の作品。

DIRECTOR

KONAMI

家から布団を持ってきて会社で寝泊りしてました


▲気さくに質問に応じてくれた村山氏

▲村山氏、お気に入りCD

——最初に今までの経歴をお願いします。

村山「私の場合はけっこう特殊なんですけど、入って1年目はプログラマーをやってました。それから2年目にコナミ内で秘密プロジェクトが組まれまして、それに参加してました」

——社内で秘密だったんですか?

村山「そうです。何してるかも言えないんですよ。それで人もあまり使えないので、メインプログラムをやりながらディレクターもやってました。それから『幻想水滸伝』で本格的にディレクターとして開発に参加しました」

——『幻想水滸伝』の開発で一番苦労されたことは?

村山「一応、作業計画をたててはいたんですが、ゲームオーバー画面などが抜けてたり、後になるほどモノが増えてきて作業がなかなか終わらなかったんです。あのときは会社にかなり泊まりました」

——どれくらい会社にいらっしゃったんですか?

村山「あの頃は、仮眠室がなかったので家から布団を持ってきてたんですけど、寝る前に退社時間を記入して、起きた時がそのまま出社時間になってました。後でタイムカード見たら1ヵ月の残業時間が200時間くらいになってましたね。そんなことが続いたので、あの時はみんな死にかけてました(笑)今回の『幻想水滸伝II』では、泊まらないで仕事をすることを目標にがんばっています」

仕事の合間に行く銭湯がゲーム開発のパワーの源　村山氏の一日

メール 出社してまず最初にするメールのチェックが毎日の日課。

仕事 打ち合わせが入らないかぎりは基本的に企画書の作成、チームメンバーへの指示出しが主な仕事。ときには村山さん自身がプログラムを打つこともある。

食事 昼食は社内の規定の時間にとる。夕食は特に決まっていないが、18時にとることが多いそうだ。

ミーティング 各制作グループとの打ち合わせはこの時間帯に行われることが多い。

銭湯 家に帰れないときはこの時間に近所の銭湯に行くとのこと。

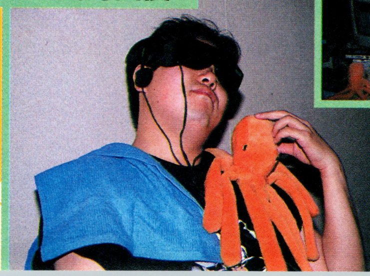
休憩 知り合いに貰った瞑想用の機械で気分転換を図ることも。

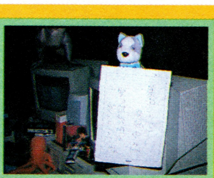
実働11時間30分

仕　休　仕事　食　湯　仕事　ミ　仕事　食　仕　メ

0:00　18:00　12:00　6:00

瞑想で気力回復!!



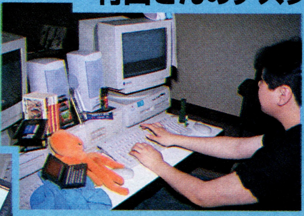

◀▲時には貼り紙を出して眠りについてしまうこともある

ゲーム開発の必需品

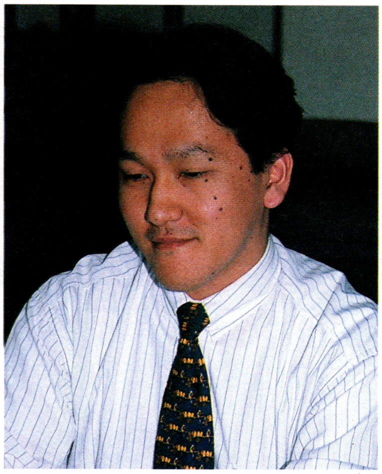
◀手首の炎症止めと、その隣の目薬が、村山さんのハードな生活を支えている

▼デスク上の資料の数々、電子手帳で毎日のスケジュール管理をしている

村山さんのデスク



© 19951998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.



株式会社タイトー CP生産開発部

プログラマー

職種 ディレクターが決定した「仕様」に基づき、実際にゲームのプログラムを作成していく仕事。そのため、ゲーム開発においてプログラマーの腕がゲームの出来を左右すると言っても過言ではない。

藤本貴文氏

PROFILE
93年、株式会社タイトーに入社。CP生産部所属のプログラマーとして、『電車でGO!』をはじめとする多数のゲーム開発にも参加。

WORKS
あの『電車でGO!』ではサブ・プログラマーとして開発に参加した。

PROGRAMMER

——予定表では8時半出社となっていますが、出社されてすぐに作業に入られるんですか?

藤本「いえ、朝礼があるんですよ。55分からラジオ体操がありまして(笑)、それが終わってから朝礼が始まります」

——朝礼ではどのようなことをされるのですか?

藤本「そうですね、出退勤の確認や、誰がどこへ出かけるかなどの連絡事項ですね。

——この業界だとフレックスタイム制の会社も多いのですが、タイトーさんは違いますね

藤本「ええ、僕も外注で他の会社にいろいろ行かせてもらったりしたのですが、やっぱり朝、朝礼がなかったりすると、ちょっと寂しいですね(笑)」

——朝礼以外で定期的なミーティングはありますか?

自己管理しながら作業を進めていくことが重要

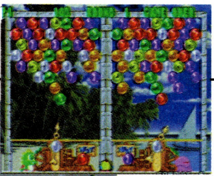
藤本「評価日というものがありまして、開発期間中に、その時点で出来たところを社内の人間に見てもらうんですよ。それが3ヵ月に1度あるんですが、評価日の前日は、だいたい泊まりで作業することになりますね。で、当日に開発全員に見てもらって、意見を聞いたりします」

——同じプログラマーの人から痛い指摘があったりしますか?

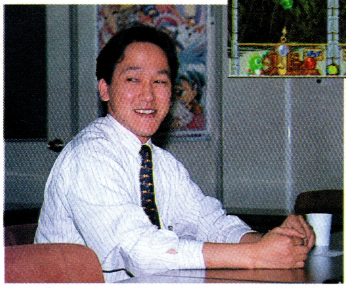
藤本「ありますね。だから1日中、胃の痛む思いをしながら会社にいます。テストプレイをしているときに社内の人間の前で『飛びバグ』っていう画面が固まって動かなくなるバグを出したことがあるのですが、それを出しちゃった時は血の気が引く思いでしたね(笑)」

——最後に、プログラマーのお仕事と他の部署との違いをお聞きしたいのですが?

藤本「他の部署の場合、1週間ごとに定期的に締め切りがあるのですが、開発の場合は締め切りが長いときで1年など、けっこう長丁場なんですよ。だからほっとくとダラダラしてしまうので、そうならないように、自己管理しながら作業を進めていくところが、他と違うところだと思います」



▶入社1年目にメインプログラマーとして開発に参加したPS版『パズルボブル2』



▲社内で「ZOO藤本」と呼ばれるほどの動物好き

朝礼からはじまる藤本さんのさわやかな一日

藤本氏の一日

朝礼 タイトーの1日は朝礼から始まる。ラジオ体操を済ませた後、その日のスケジュールの確認を行う。

研修 研修の時期になると新人の面倒を見ることも藤本さんの大事な仕事のひとつ。

仕事 プログラマーである藤本さんの仕事内容は、当然のことながらプログラミング。デスク横のモニターで打ち込んだデータの動作チェックを行いながら、作業を進めていく。

食事 昼食は、12時15分から13時までの決められた時間内に社員食堂でとる。夕食は基本的に自宅でとるそうだ。

休憩 開発が佳境に差し掛かると会社に泊まることもある。その場合はイスを簡易ベッドにして眠りにつくとのこと。

実働15時間30分

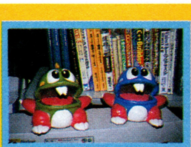
朝	研	仕事	食	仕事	食事	仕事	眠

6:00 — 12:00 — 18:00 — 0:00

さわやかな師弟愛

▶新人の質問に答えながら、コミュニケーションを図る

デスクまわりを拝見



◀▶藤本さんの机と、モニター上の自社キャラクター

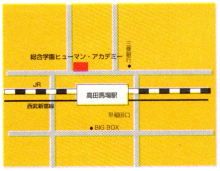
力尽きて眠りにつく

◀疲れ果てて眠りにつく。忙しいクリエイターの宿命…

© TAITO CORP.1997

全国に広がるネットワークで通用するプロを育成

総合学園ヒューマン・アカデミー



●住所／〒169-0075
東京都新宿区高田馬場4-4-2
●問い合わせ／0120-89-1588（フリーダイヤル）
●ホームページ／http://www.the-human.ac.jp/hlc/
●e-mail ／ tkouhou@alles.or.jp
●交通/JR山手線・西武新宿線・地下鉄東西線「高田馬場駅」徒歩1分

名古屋校校舎

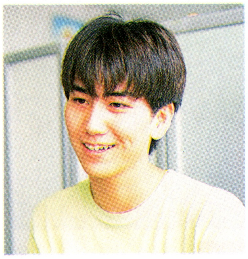
多彩なコースと希望重視のシステムで「夢」を応援

1983年のファミコン誕生以来めまぐるしい速さで進化してきた日本のTVゲーム。グラフィックの美しさはすでに映画と並ぶまで言われ、次々と生み出される新タイトルもまたユーザーの期待を裏切らない内容であり、プレイする側を常に楽しませてくれる。

この日進月歩、いや分進秒歩とまでいわれるゲーム業界に、作る側としての基本、そしてそこから新たなものを生み出す応用力を兼ね備えた人材を送り出しているのが総合学園ヒューマン・アカデミーである。

昼間部に加え就職にも強い夜間部も充実

当初、大阪で開講した『ゲームクリエイター専攻』はすでに全国で展開され、コースもまた多岐にわたっている。なぜならゲーム制作と一口に言っても、各分野のプロフェッショナルが分業で行う場合がほとんどであり、そこにはゲーム制作の全体的な知識と得意分野の専門的な技術が必要となってくるのは言うまでもないからだ。こういった業界の現状も把握し、現在では夜間部も含め、より目的に合った講座（左表参照）を選択することが可能となっている。現在は全日制に通学しながらより実践的な知識を身につけるため、夜間部とダブル受講している学生も珍しくはない。


▲ゲームクリエイター専攻（名古屋校）
住田篤士さん

実践的な授業で多角的な知識と技術を習得

現在このヒューマン・アカデミー名古屋校のゲームクリエイター専攻に通う住田篤士さんは「高校までの授業はある一定の決められたことしか勉強してきませんでしたが、今は授業の中で発想の出し方を学んだり、それに沿ったシナリオを考えて絵を描いたり、企画も書いたり。夢中になっていると時間なんか忘れてしまいます」と話してくれた。カリキュラムにはゲーム概論、コンセプトメイキング、3DCG、デッサン、サウンド、C言語など細かく構成。ゲーム制作には欠かすことのできない基礎から応用まで各部分をしっかりと押さえた上で授業が進んでいく。

この中でも特に3DCGに関してはSoftimageを導入、指導するスクールとして正式にAPP（アカデミックパートナー）として認定されていて、全国でも数少ないSoftimage社認定試験の合格講師が授業を担当している。このほかLIGHTWAVEも導入し、3DCGを学ぶ最適の環境が整う。まさに学ぶ側にとってはうれしいシステムである。もちろん、学校で習ったことを実際に自分で作る作品の中に取り入れ、自分らしさをつけていくことは必須。「授業は基本ですから帰った後に習ったことは復習をかねてやってみたりしています。先生に見てもらったりしてアドバイスをもらうこともありますよ」（住田さん）

独自のグループメリットで全国の就職情報が得られる

就職希望者が多く内定獲得までの道のりが厳しいと言われるゲーム業界。実はその狭き門にもより多くの学生たちが就職できるようなシステムがそろっている。1年次の11月から就職ガイダンスがはじまり、就職に対する意識付けをしていく。2年次に入ると会社説明会、個別就職指導が繰り返しおこなわれる。また、求人は全国各地に広がるヒューマングループのメリットが最大限に活かされていて、各校が収集した企業情報や求人情報をオンラインで提供。例えば、福岡にいながら東京の求人情報を自由に見ることもできるのだ。「求人は学校を利用しています。学生ホールにはパンフレットなんかもおいてあるので自由に見ることもできます。先生に相談することもあって、そうするとだいたい新しい情報をくれます」（住田さん）ヒューマ

「ゲームを作りたい」意欲を後押しする環境が息づく！

この人に話を聞いてみよう・1

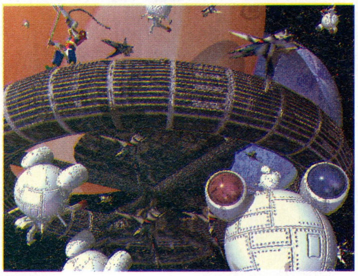
先生たちの意欲にはいつも驚きます

CGデザイン専攻（名古屋校）
鈴木梨佳さん

今は自分でも作品を作っていますが、先生にはよく見てもらったりしています。わからないところはもちろん、授業でやらなかったことも教えてくれたり。先生が真剣な分、がんばろうと意欲も沸いてきます。今はCGを使うデザインの仕事がしたいので東京方面の求人も探していますが、就職に関しても親身に相談に乗ってくれるので安心ですね。

▲学生作品。キャラクターの細部にもこだわりが見られる力作

▼作品タイトル『流星王子』（学生作品）　岡嶋宏尚・柴田雅巳・小林正豊・梶村和久・加藤隆史



SCHOOL DATA 各専攻課程

■全日制

- ●ゲームクリエイター専攻　（2年制・4年制）　[東京・仙台・名古屋・神戸・福岡]
- ● CGクリエイター専攻　（2年制・4年制）　[東京・仙台・名古屋・大阪・神戸・福岡]
- ●ゲームプランナー専攻（3年制）　[大阪]
- ●ゲームプログラマー専攻（3年制）　[大阪]
- ●シナリオライター専攻3年制）　[大阪]
- ●サウンドクリエイター専攻（3年制）　[大阪]
- ●CGアニメーター専攻（3年制）　[大阪]
- ●CGデザイナー専攻（3年制）　[大阪]

全日制願書受付は9月1日より（東京・大阪校は9月16日～）。人気専攻は定員になり次第締め切らせて頂きます。事前に各校舎入学事務局までお問い合わせください。

■夜間部

- ● 3DCGアニメーション
  - Softimageマスターコース　[東京]
  - LIGHTWAVEマスターコース　[名古屋・大阪]
  - Shade マスターコース　[福岡]
- ● ゲーム企画プロ・デビュー塾　[仙台・東京・大阪・神戸・福岡]
- ● プログラマー養成講座　[仙台・東京・名古屋・大阪・福岡]
- ● CD－ROMクリエイター養成講座　[仙台・東京・名古屋・大阪]
- ● グラフィックスキャラクターデザイン養成講座　[仙台・東京・名古屋・大阪・神戸・福岡]
- ● Macintoshキャラクターデザイン講座　[東京・大阪・神戸]
- ● Windowsキャラクターデザイン講座　[仙台・名古屋]
- ● 造形カレッジ　[東京]
- ● 声優・ナレーター養成講座　[名古屋・大阪・神戸]
- ● デジタルサウンドクリエイター(Macintosh)養成講座　[東京]

秋期受講生好評受付中

●全国のヒューマン・アカデミー問い合わせ先

■仙台校　〒980-6114
仙台市青葉区中央1-3-1 AER(アエル)14F
0120-050-459（フリーダイヤル）

■名古屋校　〒460-0008
名古屋市中区栄3-18-1
ナディア・パークビジネスセンタービル 9F
0120-491-758（フリーダイヤル）

■大阪校　〒542-0081
大阪市中央区南船場1-17-10
0120-06-8601（フリーダイヤル）

■神戸校　〒650-0021
神戸市中央区三宮町1-9-1
三宮センタープラザ東館5F
0120-4953-38（フリーダイヤル）

■福岡校　〒810-0001
福岡市中央区天神1-1-1　アクロス福岡4F
0120-49-1055（フリーダイヤル）

制度&学費

■学費

- ● ゲームクリエイター専攻（初年度145万円・東京校）
- ● CGクリエイター専攻　（初年度145万円・東京校）
- ● ゲームプランナー専攻　（初年度150万円・大阪校）
- ● ゲームプログラマー専攻（初年度150万円・大阪校）
- ● シナリオライター専攻　（初年度150万円・大阪校）
- ● サウンドクリエイター専攻CGアニメーター専攻（初年度150万円・大阪校）
- ● CGデザイナー専攻　（初年度150万円・大阪校）

※上記は一例です。学費は各校舎によって異なりますので詳しくはお問い合わせください。

この人に話を聞いてみよう・2

自分発信の豊かな発想力を重視しています

学生に大人気の「イマジン先生」こと樋渡先生

頭の中にあるアイディアをできるだけ絵にするように指導しています。そのためにも簡単なものでもいいので自分でラフスケッチを描いてみること。これは学生たちにしつこいくらいに言っています。頭の中にいいものがあっても形にできなければ意味がありませんからね。そのためには常にたくさんのものを見ること。それと、物事を多角的にとらえることも大切です。自分の中にたくさんのデータが蓄積されていればいつでも容易に取り出すことができますから。また、クリエイターには話す能力も大切。自分の作品を説明することも重要視しています。

ヒューマングループの底力で就職情報も完全網羅

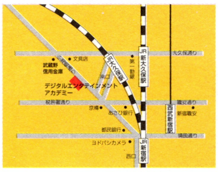
ン・アカデミーでは就職の専門スタッフが常時相談に乗ってくれたりするのはもちろん、その他のスタッフも常に学生たちの就職を意識し、親身にアドバイスしてくれる。全体的な業界の動向から面接対策、履歴書作成や電話のかけ方まで細かい指導も丁寧におこなってくれる。こういった小さな配慮が大きな就職率へと結びついている。長年培われたノウハウを活かし、全日制、夜間部を問わずゲームを作りたいという学生たちの希望に応え、バックアップ体制も万全。ヒューマン・アカデミーには夢を叶えるシステムが息づいている。「ゲーム性にこだわった単純だけど奥の深いゲームを作りたいです」（住田さん）ヒューマン・アカデミーはこんな志の高い学生の声にこれからも応えつづけていくだろう。

▲授業の中ではもの作りの考え方も学ぶ

▲CGデザイン専攻　鈴木さんの作品（CDジャケット）。普段の授業中以外の、自主的な作品制作にも意欲的だ

ゲーム業界の総意を受けて誕生したスクール

デジタルエンタテインメントアカデミー

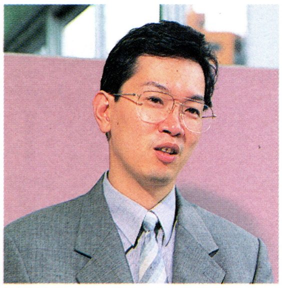


●住所／〒169-0074
東京都新宿区北新宿1-5-2　佐藤ビル4F
●問い合わせ／03－5330－2870
●ホームページ／http://www.d-e-a.co.jp
●e-mail ／ shiryo@d-e-a.co.jp
●交通/JR総武線大久保駅より徒歩3分・JR山手線新大久保駅より徒歩10分

20社出資の産学協同で「真の開発者」を育てる

インベーダーゲームの大ブレイクから20年、ファミコン誕生から15年。コンピュータゲームはブームを超え、子供から中堅サラリーマンまでの幅広い世代に「遊び」として定着、ゲーム業界も1兆円産業へと大きく成長した。この間、人気のFFやドラクエ、マリオなどが、どれほど劇的な変化を遂げたかは、ご存じの通り。インターネットに代表されるネットワーク環境の広がりや、ハード&ソフトの急速な進化と呼応して、21世紀のゲーム業界はまだまだ大きく成長すると予測されている。

その一方、ゲーム業界では90年代はじめから人材の不足が慢性的に続いている。当初は、ゲーム制作を学ぶ場の不足が原因だったが、数多くのゲームスクールが設立された現在でも優秀な人材を切望する声は相変わらず高い。日本発のゲームが世界をリードしているいまだからこそ、「感性と創造力、グローバルな考え方をもったクリエイター」がほしい。こうしたゲーム業界の総意を受けて誕生したのが、デジタルエンタテインメントアカデミー（DEA）だ。事実、DEAは業界を代表する有力メーカー20社（マイクロソフト、アスキー、メディアワークス、セガ・エンタープライゼス、ソニー・コンピュータエンタテインメント、任天堂、アトラス、エニックス、カプコン、光栄、コナミ、コンパイル、スクウェア、タイトー、テーアンドイーソフト、テクモ、ナムコ、ハドソン、バンプレスト、マイクロキャビン）の出資を受けて運営する学校。文字通りゲーム業界に直結した、産学協同体制のスクールである。



▲DEA教務課長・馬場誠二さん

1年目は基礎をしっかり2年目は技術と感性を磨く

ゲーム業界との距離感ゼロというメリットをフルに活用、業界が求める「技術力」にピタリと照準を合わせた教育を行っていることがDEAの最大の特徴だ。

「業界の要求レベルは、年々高くなっています。例えば、プログラマーならC言語はできて当たり前、JAVAやネットワークの知識も求められるといった具合。基礎能力の厚みが問われているということですね。当校が基礎力の充実にこだわり、カリキュラムをたえず見直している理由もここにあります」（教務課長・馬場誠二さん）

DEAでは、1年次にはゲーム制作に関わるすべての分野の基礎を学習。2年次からはプログラムコースとグラフィックコースに分かれ、技術と感性を磨くシステムである。さらにもっと専門的に学びたい人のためには、ゲーム開発を中心に主に実習で展開するマスターコースが整備されている。ちなみに、どのコースもプロの制作現場で使用されているマシンを活用。実際の制作現場そのままの環境で学べる。

学生に人気の「ゼミ」はユニークな授業がズラリ

必須授業にほかにも、DEAには学生のヤル気を応援する多彩な授業が設けられている。その代表選手がゼミ。マシン語ゼミ・基礎数学ゼミ・プロジェクトマネージメントゼミ・ビジネスゼミ・シナリオゼミ等々。どのゼミでも専門分野をきわめた先生と学生の熱い対話が繰り広げられている。

学生に人気の高い「モニタリングセミナー」は、メーカーの最新作をチェックするもの。ゲーム性やキャラクター、背景、作動具合などをすべての要素を細かく評価することで、ゲーム開発の姿勢や仕組み、スタンスなどを直に学べる、DEAならではの授業だ。

▲リバーヒルソフト「クレイマンクレイマン2」のモニタリングセミナー

▼リアルタイム・シュミレーションゲーム(学生作品)の一こま。完成度の高い作品に仕上がっている

開発現場と距離感ゼロ 業界が求める技術に照準

「ユニークな授業は沢山ありますが、2年間で多くのことを学ぶわけですから、率直にいって遊び半分ではついていけません。その分しっかり学べば、業界で即通用する力がつきま

この人に話を聞いてみよう・1

充実した授業と仲間がいい刺激になる

瀬戸山洋一郎さん／グラフィックデザインコース2年

「3Dのキャラクターを作りたい」と最近、自分の目標がはっきり見えてきました。そのためにも、デッサン力をもっと磨くことと、「softimage」等の3D制作ツールをしっかり使いこなせるようになることが、いまの課題です。DEAは授業の中身が濃い上に、先生も学生も前向きな人が多い。多趣味で多彩な仲間たちとのふれあいも、すごくいい刺激になります。

SCHOOL DATA 各専攻課程

■ゲームクリエイター養成科

●プログラムエキスパートコース（2年制）
C言語をベースにDirectXを使用したプログラミング技術を習得。「ネットやろうぜスターターキット」（プレイステーション用プログラム開発ツール）を活用しての制作実習などより実践的な技術教育を行います

●グラフィックデザインコース（2年制）
ゲーム画面に登場するキャラクターや背景といった、すべてのビジュアルの制作能力を身につけ、2D・3DCGの創作能力を養います。また、CGデザイナーとして欠かせないデッサン力にも磨きをかけます。

●マスターコース（3年次選択・1年制）
プロが開発時に使用しているマシンを活用し、実際にゲームの開発・研究を行っているプロから技術を習得。クオリティの高いプロの開発環境、実務のノウハウ・テクニックを吸収します

■就職実績
（株）アートディンク・（株）アクアマリン（株）アスキー・（有）アルテピアッツァ（株）エム・エー・シーハミングバードソフト・（株）カプコン・（株）キャメロット（株）クエスト・（株）工画堂スタジオ・（株）スクウェア・（株）スターフィッシュ（株）セガ・エンタープライゼス・（株）タイトー・（株）チュンソフト・（株）ディー・オー・日本クリエイト（株）・（株）日本テレネット・（株）日本ファルコム・（株）ベック・（株）デジタルイースト・（株）マイクロネット・（株）マリオネット（株）メディアエンターテイメント・（株）ライジング・（株）ライトスタッフ　など

■学校説明会
●日程　10月18日(日)・11月15日(日)・12月6日(日)
●時間　午後2時より
●参加方法　電話にてお申し込み下さい。
※学校の教育ポリシー、就職活動などパンフレットだけではわからない情報を提供。先輩の作品なども見学できます。

■モニタリングセミナー
発売前のゲームをいち早く体験できます。不定期で実施していますので、お問い合わせください。

■入学選考
●選考内容　面接
●日程　10月4日(日)・11月1日(日)・11月29日(日)　本校会場
10月25日(日)　札幌、名古屋、大阪、福岡会場

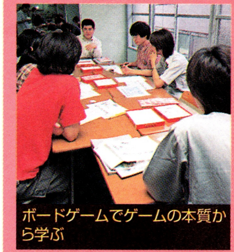
制度&学費

■学費
ゲームクリエイター養成科
プログラムエキスパートコース（2年制）
グラフィックデザインコース（2年制）
初年度143万5000円

■制度
●特待生入学制度……入学時、学業優秀かつ将来性のある学生に対して学費の免除を行います。
選考方法：面接・筆記試験・作品提出
免除額：85万円
●DEA奨学金制度……入学後の学業優秀な学生に対し、よりよい教育を施す一助として、奨学金を給付します。
●学生会館・アパート紹介提携制度
●学生総合補償制度

この授業に注目してみよう・1

じっくり遊んで確実に学ぶ 人気のゲーム構造学



ボードゲームでゲームの本質から学ぶ

6～7人ずつの小グループに分かれ、学生たちが熱心に取り組んでいるのは、定番のボードゲーム「ELGENESIS」5～6時間かけて実際にじっくり遊びながら、ゲームシステムの考え方やルール、ゲームのバックボーンなどを学ぼうというユニークな授業。「ゲーム構造学」の一環でもある。夏休み特別授業では、マスタリング（シナリオのハンドリングなどを行う進行役）役はプロの外部講師を多数招き、集中的にプレイすることができる。人にモノをキチンと伝える、人前で話すというコミュニケーション能力をアップさせるという狙いもある。

す」（馬場さん）

卒業生の多数が、業界の第一線で活躍中！

社会常識もキチンと習得させる納得の就職指導

DEAが誕生して8年、卒業生の9割がゲーム業界の第一線で活躍中で、ヒットソフトの開発に携わっている人やチーフプログラマーとしてがんばっている人も少なくない。ただし、出資企業20社への優先入社制度はない。

「あくまで実力で勝負するのがプロですから、これは当然のことです。でも、学生が夢や憧れを実現する手助けをすることが、当校の役割。きめ細かな情報提供や就職指導は、さらに充実させていきます」（馬場さん）キレイごとではなく本音でプロを育てようとする教育姿勢がDEAの本当の魅力なのかも知れない。

▲グラフィック専攻の学生の3D作品。緻密な描画力に注目！

▲ソフトイマージュを使用した、ハイレベルな3D&映像を作成する3DCGの授業

FROM SOFTWARE

株式会社フロム・ソフトウェア 開発2部

キャラクターデザイナー

職種？ ゲームに登場するキャラクターなど画像全般を担当するグラフィック製作は、専門分野別に担当が分かれることが多い。主にキャラクターのデザインを担当するキャラクターデザイナーもそのひとつだ。

可児裕行氏

PROFILE
97年、株式会社フロム・ソフトウェア入社。開発2部所属。DTP関係の職種から、ゲーム業界に転身。「シャドウタワー」の開発に参加した。

WORKS
6月に発売された「シャドウタワー」がデビュー作。多くのモンスターデザインを手がけた。

CHARACTER DESIGNER

やりたいことをやろうと思って転職を考えました

入社されて何年目になられるのですか？

可児「1年程度です。その前は広告関係のDTPの仕事をだいたい2年くらいやっていたのですが、この仕事だとどうしてもクライアントから渡されたものを形にするということしか出来ないんですよね。それで元々ゲーム業界に興味があったので、自分の人生だしやりたいことをやったほうがいいのではないかと思い、転職しました」

転職することに対して不安はありましたか？

可児「いえ、仕事に対して不安はなかったですね。前の会社にはマッキントッシュとかコンピューターのことが勉強したくて入社したんですが、今度はもっと自分のセンスを磨いて次にステップアップしたいと思い、この仕事を選択した訳ですから、実際に転職を考えた時にはやりたいことをやろうと言うことしか頭の中にはありませんでした」

実際にゲーム業界に移られて感じられたことはなんですか？

可児「DTPの仕事というのは、締め切りが物凄くはやいんですよ。それで作品をじっくり見ることが出来なかった。それに比べてゲームの場合、製作に長い期間をかけることができるんですよ。その中で決められた期限はありますが、ある程度のやり直しはきくんですよね。だから作品に対する入れ込みかたという面では、ゲーム業界に入ってよかったなと思いました」

最初のお仕事で苦労されたことはなんですか？

可児「ボツをたくさんだしましたね。そのとき2人でやってたんですけど。2人合わせて500以上描いて、実際、使われたのが150くらいでした」

完成したゲームを見られた時の感想をお聞きしたいのですが

可児「単純に嬉しかったですね。自分の描いたモノが画面上を勝手に動いてる訳じゃないですか、その感覚がたまらなく嬉しかったです」

▲上が可児氏の描いたイメージ画。それをもとにCGモデラーがポリゴンモデルを作成する

▲本棚にぎっしりと詰められた参考資料

◀『アーマード・コア』のエンブレムをデザインする際には、家紋の本を参考にした

▲個人的に画集を出すことが現在の目標だと可児氏は語ってくれた

定時出社と昼休みの日経新聞が毎日の日課

可児氏の一日

仕事 企画が立ち上がったばかりの時期は、資料集めなどの下調べが主な作業となる。本格的に開発が始まると、プランナーとの打ち合わせでイメージを詰めていき、ある程度イメージがかたまってきたらイメージ画を作成。再度打ち合わせを重ね最終的にOKがでたら、それを元にCGデザイナーと打ち合わせをして、最終的に一体のポリゴンモデルを完成させる。

食事 昼食は、会社の近くにあるコンビニか弁当屋で買ってきたものを社内で食べることがほとんどだそうだ。

休憩 昼休み以外に決まった休み時間はない。ただし作業の進み具合で、自由に休憩をとる。

打ち合わせ 打ち合わせの時間は特に決まっていない。作業の進み具合で流動的に行われる

実働10時間30分

仕 打 仕事 仕事 食 仕事

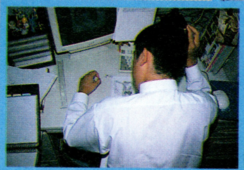
0:00 18:00 12:00 6:00

打ち合わせでイメージを固める

◀お互いが納得できるまで打ち合わせは続けられる

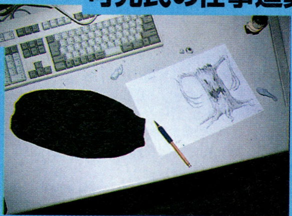
昼休みは日経を読む

◀昼食後、日経新聞を読むことがいつもの日課。色々な情報に興味を持つことが今後の作品作りにつながる



▶作業が順調に進むときは、時間が経つのも忘れてひたすらペンを走らせるそうだ

可児氏の仕事道具



© 1998 From Software Inc.

郵 便 は が き

料金受取人払

新宿北局承認

930

差出有効期間
平成11年8月
28日まで

切手をはらずに
お出しください。

169-8790

158

東京都新宿区
高田馬場4-4-2

総合学園
ヒューマン・アカデミー
入学事務局 行

〒(　　－　　)

(フリガナ)

都道
府県

(　　)　　－

(フリガナ)

●生年月日 S　年　月　日

●性別 □男 □女

立　学校　科　年
年卒業

パンフレット無料請求ハガキ

'98じゅげむ11月号

……パンフレット無料請求ハガキ……

簡単なアンケートにお答えください。

Q 1.

下記より、興味のある講座をお選びください。

(一番興味のある講座に1 次に興味のある講座に2とご記入下さい)

全日制

□ゲームクリエイター専攻
□ゲームプランナー専攻
□シナリオライター専攻
□ＣＧアニメーター専攻
□ＣＧクリエイター専攻
□ゲームプログラマー専攻
□サウンドクリエイター専攻
□ＣＧデザイナー専攻

夜間部

□3DCGアニメーション Softimage マスターコース
□3DCGアニメーション LIGHTWAVE マスターコース
□3DCGアニメーション マスターコース
□ゲーム企画 プロデビュー塾
□プログラマー養成講座
□CD-ROMクリエイター講座
□グラフィックス キャラクターデザイン講座
□Macintosh キャラクターデザイン講座
□Windows キャラクターデザイン講座
□フィギュア製作マスターコース
□グラフィックモデラー講座
□声優・ナレーター養成講座
□デジタルサウンドクリエイター(Macintosh)講座

Q 2.

通学を希望される校舎はどこですか？

□仙台 □東京 □名古屋 □大阪 □神戸 □福岡

Q 3.

学校見学は希望されますか？

□はい（ 月 日） □検討中

ご友人で、講座資料が欲しい方がいましたらご紹介ください。

フリガナ		TEL	( )
住 所	〒		
フリガナ		生年月日	S 年 月 日生
氏 名			才

▲サンプリング等の作業が行われるレコーディングスタジオ

――会社にはいつも何時頃出社されるのでしょうか？

大島「基本的に午後6時15分までに出社すれば良いことになっていますが、私の場合、遅くても午後2時くらいには出社します。帰るのは終電の時間帯になりますね」

――会社に泊まられることは多いのですか？

大島「多いときで週に3回、少ないときでも1回は会社に泊まっています。会社に泊まると深夜の4～5時に寝て10時くらいに倉庫の中で目を覚まします」

――倉庫で睡眠を、とるのですか？

大島「私だけですね。倉庫にだけ鍵が掛かるので、その中に寝袋敷いて寝てます。隣にある本社に仮眠室があるのですが、倉庫の方が仕事場に近いので利用することは多いです」

――かなりハードなスケジュールですね？

大島「そうでもないですよ。拘束時間が長いように思われるかも知れませんが、打ち合わせなどがなければ、CDを買いに行ったり、ライブを見に行ってまた会社に戻ったりと、仕事に差支えがでなければ自由に外出ができますから」

▲様々な機器やCDがデスク周りに置かれていた

スタッフ間のやり取りで戸惑うことが多かった

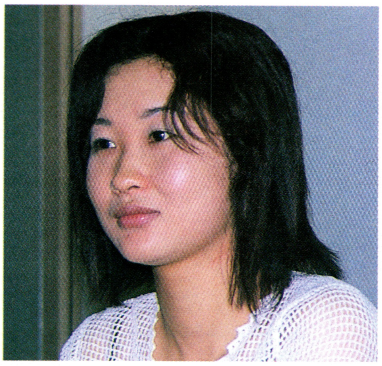
――初めてのお仕事で一番苦労されたことはなんですか？

大島「『レガイア伝説』の開発の時には、サウンドのメインスタッフの方がひとりいまして、その下について作業をしていました。今まで複数のスタッフと一緒に作業したことがありませんでしたから、他のスタッフとのコミュニケーションの取り方がわからず戸惑うことは多かったですね。ただ、大勢のスタッフと話し合いながらひとつのゲーム開発に参加出来たことは大変、良い経験になったと思います」

(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント 制作部

職種 サウンドクリエイター

ゲームの雰囲気にあったサウンドや効果音の作成を行う。パソコン上で作曲を行うため、パソコン関連の知識も欠かせない。活躍するのは、制作が進んでゲームの雰囲気が判ってくる後半のプロセス。



大島香織氏

PROFILE

97年、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント入社。制作部所属のサウンドクリエイター。『レガイア伝説』のSE制作を担当。

WORKS

SCE初のフルポリゴンRPG『レガイア伝説』はド派手な演出が盛り沢山の今秋期待の話題作。

SOUND CREATOR

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

自由と自己管理が隣合わせのスーパーフレックス 大島氏の一日

定例会

毎週月曜日の朝11時にサウンドグループのミーティングが定期的に行われる。このミーティングで各スタッフの作業状況の確認などが行われる。

仕事

スーパーフレックスタイム制が導入されているため、午後6時半までに出社すればOK。この日は、前日、遅くまで作業が続いたこともあり午後2時に出社。大島さんの主な仕事はゲーム内で使われる効果音を作成するSE作業がメイン。またムービーシーンなど、音と映像のシビアなタイミング合わせが必要なMA作業を、ディレクターの立ち会いのもと、夜の7時から開始。作業が終了したのは深夜2時頃になってしまった。

食事

夕食は、みんな一斉に出前をとるためだいたいこの時間帯にとることが多い。

実働12時間

MA 仕事 | 食 | 仕事

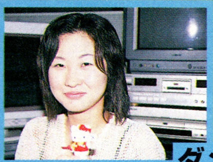
0:00 — 18:00 — 12:00 — 6:00

倉庫が寝室のかわり

◀倉庫を寝室の代わりにしているが、近くに仮眠室もある

安らぎのひととき

◀休憩は作業が進まない時に自由にとる。開発の合間の仲間との会話が最高の息抜き



▶ここで、毎日SE制作に精をだす大島さん

◀ディレクターとの打ち合わせで大活躍のキティ。ディレクターの反応に応じてキティの上げる旗が決まる

ダメ出しキティ

大島さんのデスク

© Sony Computer Entertainment Inc.

協力／コナミ株式会社　株式会社タイトー　株式会社フロム・ソフトウェア　株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

伝統のノウハウでプロ・クリエイターを育成

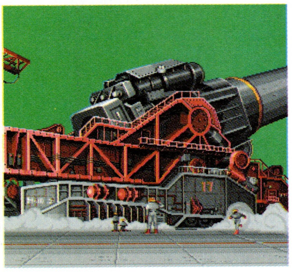
代々木アニメーション学院

●住所／〒151-0053
東京都渋谷区代々木1-20-3-JG9（東京校本部）
●問い合わせ／0120-310-042（フリーダイヤル）
●ホームページ／http://www.yag.ac.jp/
● e-mail ／ yag_info@po.infosphere.or.jp
●交通/東京校・JR山手線代々木駅下車徒歩2分

基礎からしっかり指導プロになれる教育をめざす

「これなら誰にも負けない」21世紀は、そんな「専門能力」をもつスペシャリストが活躍する時代だといわれている。ゲームやマルチメディア・アートの世界でも同様。得意の分野に狙いを定め、プロとしての仕事ができる技術と感性を身につけたいと考える意欲的な学生を、しっかり応援したいというのが代々木アニメーション学院（YAG）の基本姿勢だ。

「YAGの学科はほとんどが2年制。この短期間でずば抜けた長所を身につけてもらうために、専門分野に特化したカリキュラムを編成してプロになれる教育を実行しています」と、東京校教務部CG学部長の山下悟先生はキッパリという。とはいえ、パソコンは初めてという初心者でも大丈夫。コンピュータの使い方からスタート、アイデアの発想法からハード&ソフトを使いこなす技術、効果的なプレゼン方法まで、基礎から応用へと段階的に学べるのも、YAGの特色だからだ。



▼学生作品(左右とも)。細部にまでこだわった力作は注目に値する。

専門性をさらに強化して授業も設備も二重丸

コンピュータゲーム制作のプロをめざすCG学部は99年4月、それぞれの専門性を強化した8つのクリエイティブ・コースに再編成される。まず、人気の「CGアニメ・ゲーム科」は「ゲーム・グラフィックデザイナー科」へパワーアップ、2D3Dを問わず、見る人の感動を呼ぶ画面が作れるゲーム・グラフィックデザイナーをめざす。「ゲーム監督」を目標とする「ゲーム・デザイナー科」は、世界構築、映像演出、プログラミング等々さまざまな知識と技術を身につけ、これまでにないゲーム創作をめざすコースだ。

▲東京校教務部　CG学部長・山下悟先生。

CG学部を再編成！更なる専門性の強化を図る

「モーションキャプチャー・デザイナー科」は、最新鋭のグラフィックワークステーションと日本に数台しかないモーションキャプチャー・システムを駆使、映画を超える3Dグラフィックの制作をめざす。また、「デジタル映像エキスパート科」は、ハンドメイドのマシンで2D・3Dソフトを駆使して動くタイトルからゲーム作品、各種映像などをつくる、21世紀型コンテンツ・クリエイターを養成するコース。「マルチメディア・クリエイター科」は、各種CD-ROMの制作や通信ネットワークに対応する技術を学ぶコースである。そして、ゲームに欠かせないもう一つの要素、映像音楽のプロをめざすのが「ゲームサウンド・ディレクター科」だ。同科では、DTM（デスクトップミュージック）を用い、さまざまなシーンに対応するゲームサウンドやゲームミュージック作成の技法を初歩から学んでいく。

なお、「ゲームサウンド・ディレクター科」が、本物の音楽スタジオと同じ設備を使っているように、CG学部はどの学科もマシンはもちろん各種設備は抜群。全国の教室を結ぶ衛星放送授業や、校内LANを活用して先生が何でも質問に答えてくれる「e-mailなんでも相談」まである。

以上6学科だが、じつは

学生の強い希望に応えて99年4月にもう2学科開講

CG学部の注目株だ。来年4月開講の2つの新学科とは、「ゲーム・キャラクターデザイン科」と「ゲーム・シナリオライター科」だ。前者は、いま人気急上昇中のゲームの要となるキャラクター創造に特化した学科。後者は、ゲームの面白さの骨組みとなるゲーム・ストーリー制作のプロをめざすコースだ。

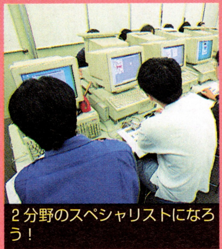
「どれも学生の強い要望に応えて生まれたもの。しっかり学ぶべき目標をとらえるという理念で、基礎から応用まで、YAGのノウハウを活かしたカリキュラムを作成中です」（山下先生）

住まいも健康管理もYAG生は特典いっぱい

YAGのもう一つの特色は、学生生活をサポートする「制度」がキ

このニュースに注目しよう・1

同時に二つの学科が学べるダブル・スタディ開始！



2分野のスペシャリストになろう！

グラフィックとサウンドを勉強したい。アニメとゲームを学びたい、等々。異なる二つのジャンルを同時に学びたいという学生の要望に応えて、YAGでは来年4月から「ダブル・スタディ」制度がスタートする。選択する学科は、開講中のものなら何でもOK。しかも、学費は2学科で125万円と、ぐんと割安だ。意欲のある人はぜひ挑戦してみよう。

SCHOOL DATA 各専攻課程

■アニメ・映像学部
- ●アニメーター科（2年）
- ●デジタルペイント・アーティスト科（2年）
- ●アニメ監督コース科（2年）
- ●背景美術監督コース科（2年）
- ●アニメＡＶオペレーター科（2年）
- ●アニメ音響監督コース科（2年）
- ●ＳＦＸ監督コース科（2年）
- ●スペシャルメイクアップ・アーティスト科（2年）
- ●ビューティー・アートメイク科（2年）
- ●ビデオ・ジャーナリスト科（2年）

■CG学部
- ●ゲーム・グラフィックデザイナー科（2年）
- ●ゲーム・デザイナー科（2年）
- ●モーションキャプチャ・デザイナー科（2年）
- ●ゲームサウンド・ディレクター科（1年）
- ●デジタル映像エキスパート科（2年）
- ●マルチメディア・クリエイター科（1年）
- 新設 ●ゲーム・キャラクターデザイン科（2年）
- ●ゲーム・シナリオライター科（2年）

■芸術学部
- ●声優タレント科（1年）
- ●ミュージカル舞台・演劇科（2年）
- ●ミュージック・アーティスト科（2年）
- ●ライト照明デザイナー科（2年）
- ●メディア芸術総合学科（3年）

■出版学部
- ●マンガ・コミックプロ養成科（2年）
- ●エンターテインメント・ノベルズ科（2年）
- ●ビジュアル・イラスト科（2年）
- ●ヒットメイク・プロデューサー科（2年）

インフォメーション

YAG大阪校・名古屋校・福岡校の3校では開校10周年を記念し、通常年間学費75万円を65万円に。また、年内願書提出者には祝金15万円も贈呈される。さらに2年次には40万円で進級可能。ますます身近になったYAGのこの制度をうまく利用してゲーム業界への入り口に立ってみてはどうだろうか。

制度＆学費

■学費（全学科共通）
入学手続金3万円、入学金18万円、年間授業料38万円、年間設備費16万円

■主な制度
24時間健康・医療相談「ホームドクター24」、学院専用寮・卒業後在寮システム（2年間）、特待生・特別育英生システム、制作品売上配当システム、プロ助成金制度、海外研修、ケガ・事故保障制度、入学ローン・銀行ローン、新聞奨学生制度

■学院ネットワーク
東京校、横浜校、名古屋校、大阪校、広島校、福岡校、沖縄校、ひがし校（東京・葛西）、大宮校、仙台校、札幌校（設置学科は各校によって異なります）各校で<無料1日体験入学>を実施。全国主要都市で参加費無料の<学院説明会>を開催。各校とも見学随時。

この人に話を聞いてみよう・1

社会人からUターン 音楽のプロの夢に挑む

伊藤和文さん／ゲームサウンド・ディレクター科

コンピュータの専門学校を卒業、大型コンピュータ関連の仕事に就きましたが、自分の人生だから夢を実らせようと、思い切ってYAGに入学しました。高校時代にFM音源のアレンジなどはやっていましたが、本格的にDTMを学ぶのは初めて。毎日が楽しく、充実しています。なかでもいま燃えているのはサンプリングです。例えば、ある素材を使ってエンジン音を作るなど、同じ素材・同じテーマでも、完成した音もファイルサイズも人によってさまざま。力量がはっきり出るから挑戦のしがいがありますね。もっともっと力をつけ、大きな夢をゲットしてみせます。

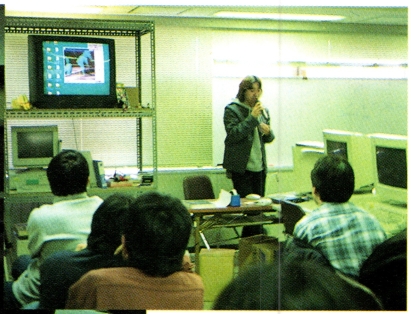
▲学生作品。YAGは作品制作の指導に力を注いでいる

一人一人を本気で応援！ 就職・デビュー率99・01％

チンと整備されていることだろう。例えば、専用寮は希望者全員入居可能となっている。寮費は年間42万円という安さの上、卒業後も2年間同額で居住できる。また、24時間いつでも健康相談が無料で受けられる「YAGホームドクター24」も、学生に好評。福利厚生が充実しているから、遠方からの入学生も安心して勉強に集中できるのだ。

もちろん、学生が一番気になる就職指導も、YAGの徹底的な指導のおかげで安心して就職活動に専念できる。一人一人の希望と適性、個性を重視した指導の結果が、就職・デビュー率99・01％という驚異的な数字に現れているのだ。

驚異的な就職率と充実した福利厚生・各種設備が、君の夢を本気で応援してくれるはずだ。



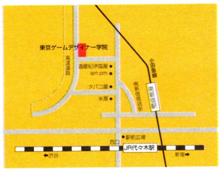
▲初歩からていねいな指導がYAGのモットー。先生との距離が近いから何でも質問できる

▲学生作品

◀プロ愛用の高性能グラフィックマシーン「O2」も授業で活用

学生数2000人、日本最大のゲームスクール

東京ゲームデザイナー学院



●住所／〒151-0053
東京都渋谷区代々木3-57-6
●問い合わせ／03-3370-2720（東京・横浜・大宮）
06-882-4980（大阪ゲームデザイナー学院）
052-452-5901（名古屋ゲームデザイナー学院）
●交通/JR 山手線代々木駅徒歩7分

各専門職で続々と内定中 実績で「ダントツ全国一」

不況が続くなか、企業の採用活動は年々、早期化と厳選採用の傾向を強めている。就職活動をする学生にとって年々風当たりは厳しくなる一方だ。元気なゲーム業界でも状況は同じ。クリエイターの技術力やセンスがゲームの質に直結するだけに、厳選採用はなおいっそう顕著だ。そんな狭き門のゲーム会社にプログラマーやグラフィッカーはもちろん、採用のきわめて少ないサウンドクリエイターまで含め、専門職で75名（平成10年6月末実績）もの就職を早々と決めたのが東京ゲームデザイナー学院。「ダントツ全国一」の快挙である。

こうした実績はむろん、東京ゲームデザイナー学院の教育内容の「濃さ」から生まれたもの。同校では、ゲームクリエーターの第一条件である基礎力をしっかり習得した上で、「ツールが作れるクリエイター」の育成を目標としているからだ。「ツールが作れる」レベルとは、ゲームクリエイターの第一条件である基礎力がキッチリできている上に、応用力も抜群ということ。ハード&ソフトの急速な環境変化にも対応していけるから、業界の評価も期待度も高いのは当然というものだ。

▲デッサン力はデザイナーの財産。1年次にデッサン力をみっちり鍛え上げる

▼パソコンは一人一台。空き時間は自由に使えるから意欲のある学生は、めきめき上達する

デザイナーの財産デッサン力を鍛え上げる

「ツールが作れるクリエイター」をめざす同校のカリキュラムは、充実度抜群。同校ならではの「突っ込んだ授業」も見逃せない。例えば、グラフィッカーをめざす「ゲームアーティスト養成講座」では、1年次にデザイナーの財産である基礎力をしっかり鍛え上げる。さらに2年制・3年制のコースでは、バーチャルリアリティのプログラミングが学べる授業まで設けられている。また、世界でも最先端のモーションキャプチャー技術を専門的に学ぶ「3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座」では、ポリゴンプログラミングまで学習するといった具合だ。プログラムを知らなくてもCGは描けるが、知識があれば動きを意識したより完成度の高い表現ができる。学生時代に学んだ「厚み」の差は、プロになったとき、初めて実感できるのかもしれない。

なお、「ゲームアーティスト養成講座」には、ゲームキャラクターデザイナーをめざすコースとCGクリエイターをめざすコースの2コースがある。これもその人の「好き」や「こだわり」を大切にした同校の方針ならではのもの。

これにより、さらに自分にあった技術を習得することができるのだ。

基礎と最先端を好バランスでゲットする

初心者が10カ月で丸ごと一本ゲームが作れる

1期生から大手ゲーム会社で活躍中の人材を生んだ「ゲームデザイナー養成講座」も、充実度ではひけをとらない。1年次はプログラミング力がつくと定評があるX68000や世界標準のDOS／V機を使って、プログラミングを初歩から徹底的に学ぶ。2年次はDOS／V機で、ポリゴンプログラミングなど高度なプログラミング技術やゲームOS、今後のネットワーク時代に即役立つ通信制御まで広く、深く学習する。ちなみにゲームは3Dポリゴン全盛だが、ポリゴンプログラミングまでできるプログラマーは業界でもまだ少数。今、もっとも需要の多い職種と言える。

また、「ゲームデザイナー養成講座」では、企画やCG、サウンド、シナリオなども併せて学習する。ゲームに必要な要素を幅広く学べるから、入学2カ月目で「ブロック崩し」、5カ月で「アクションゲーム」、10カ月で作りたいゲームが丸ごと一本作れるようになる。パソコンは初めてという学生が、卒業時には「業界もビックリ」のレベルに到達しているのだ。

▲世界標準のDOS／V機でプログラムを基礎から学ぶ

この人に話を聞いてみよう・1

学べる環境を活かして「自分の夢」に挑戦！

田村和也さん（左）、高橋幸枝さん（右）／ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座2年

「ゲームにこだわらず長く愛されるキャラクターを創ることが僕の夢。入学して初めて本格的なCG技術を学び、表現の幅が広がりました。今の目標は、就職と公募展の入選を決めること。絶対、目標を達成します」（田村）「楽しみで描く事とプロとして描く事の違いが実感としてわかってきました。しっかり学べる環境を活かし、目一杯がんばります。」（高橋）

郵便はがき

料金受取人払

代々木局承認

1513

差出有効期間
平成12年8月
3日まで

切手をはらずに
お出しください。

151-8790

東京都渋谷区代々木3-57-6
東京ゲームデザイナー学院
(東京校・横浜校・大宮校)
大阪ゲームデザイナー学院
名古屋ゲームデザイナー学院
入学案内係　行

じゅげむ11月号

ふりがな		男・女 (　　歳)
氏　名		
住　所	〒 ☎　　－	
職　業	1. 中3　2. 高1　3. 高2　4. 高3 5. 高校中退　6. 予備校　7. フリーター 8. 短大　9. 大学　10. 大学・短大中退 11. 専門・各種学校　12. 社会人　13. その他	
学校名	(卒業・＿年在学中)	
どちらの学校の資料を希望しますか?(○印)	1. 東京ゲームデザイナー学院　(東京校) 2. 東京ゲームデザイナー学院　(横浜校) 3. 東京ゲームデザイナー学院　(大宮校) 4. 大阪ゲームデザイナー学院 5. 名古屋ゲームデザイナー学院	

'98じゅげむ11月号

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

8744

差出有効期間
平成11年10月
29日まで
切手をはらずに
お出しください

150-8790

003

東京都渋谷区渋谷3-3-5
モリモビル3F
株式会社メディアファクトリー

じゅげむ編集部
「11月号スクール特集
資料案内」係行

■ご希望の商品1つに○を付けて下さい
ー抽選で3名の方にプレゼントー

□	セガ　サターン	1名
□	ソニー　プレイステーション	1名
□	NINTENDO　64	1名

●氏名(フリガナ)　●性別　●生年月日 □昭和 □平成　(　)

●住所 〒　都道府県

●電話番号(　　)　-　●Fax.(　　)　-

●職業・学校 番号□ 1.小学校 2.中学校 3.高校生 4.大学生 5.浪人生 6.短大生 7.専門学校生 8.会社員 9.フリーター 10.自営業 11.主婦 13.その他

ご協力ありがとうございました

スクール特集
資料請求ハガキ

■資料請求または入学を希望する学校に○を付けてください

いくつでも可

- □ アイマックスアカデミー
- □ デジタルエンタテインメントアカデミー
- □ 東京ゲームデザイナー学院
- □ 総合学園ヒューマン・アカデミー
- □ 日本ゲームソフト学院
- □ 代々木アニメーション学院

■以下のアンケートにお答えください

Q1 スクールを選ぶ際、あなたが重視するポイントを3つまで選んでください

1.講師　2.設備(環境)　3.料金　4.学科　5.就職率　6.規模
7.ポリシー　8.カリキュラム　9.知名度　10.場所　11.その他(　　　　　　　　)

Q2 あなたが希望する職種を1つだけ選んでください

1.プロデューサー　2.ゲームデザイナー　3.プランナー　4.グラフィックデザイナー
5.プログラマー　6.サウンドプロデューサー　7.シナリオライター
8.編集者・ゲームライター　9.その他開発職　10.開発以外の仕事

Q3 よく読む雑誌名をご記入ください

Q4 ゲームスクールに関する質問がありましたらご記入ください

COMPUTER　恋LAND　夢LAND
東京ゲームデザイナー学院 ☎03-3370-2720

［東京校・横浜校・大宮校］　〒151-0053　東京都渋谷区代々木3-57-6

ゲームクリエイター科　☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの製作までの、ゲーム製作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム製作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを製作することができます。
全日制	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制　(月～金曜日) AM10:00～PM4:00　デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導。今人気急上昇の講座です。（1、2年コース）

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制　(月～金曜日) AM10:00～PM4:00　デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3DCGグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今やキャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック＆モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制　(月～金曜日) AM10:00～PM4:00　デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する想像力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。（1、2年コース）

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制　(月～金曜日) AM10:00～PM4:00　ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。（1、2、3年コース）

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制　(月～金曜日) AM10:00～PM4:00　将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又は、ゲーム雑誌のライター志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。（2、3年コース）

サウンドクリエイター養成講座

全日制　(月～金曜日) AM10:00～PM4:00　サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(2、3年コース)

単科　月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00　ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制　(月～金曜日) AM10:00～PM4:00　プログラムは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

インターネット・ホームページクリエイター養成講座

全日制　(月～金曜日) AM10:00～PM4:00　このコースでは、デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです。

〈姉妹校〉人気沸騰！！

大阪ゲームデザイナー学院
〒530-0041　大阪市北区天神橋1-12-6 ☎06-882-4980（代）

名古屋ゲームデザイナー学院
〒453-0801　名古屋市中村区太閤4-9-26　☎052-452-5901（代）

SCHOOL DATA 各専攻課程

■ゲームクリエイター科
- ●ゲームデザイナー養成講座
- ●ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ●ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座
- ●３Dグラフィック＆モーションキャプチャークリエイター養成講座
- ●サウンドクリエイター養成講座
- ●ゲーム企画・シナリオライター養成講座
- ●ゲーム評論・雑誌ライター養成講座
- ●ゲームデザインクリエイター養成講座
- ●インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

■就職実績

上記のような東京ゲームデザイナー学院独自のベストな教育方針により、98年3月卒業生について有名ゲーム会社に70人以上の正社員を輩出している。わずか3年間で、この就職実績は他のゲームスクールの追随を許さず、業界でも例を見ない驚異的な数字である。

98年卒業生の主な卒業実績

●ゲームデザイナー養成講座

永井康章（アトラス）　矢端賢吾（サミー）
小池幸徳（日本テレネット）
真本英成（データウエスト）
杉原和幸（データウエスト）
井口ふさの（プロデュース）
江上清香（ネメシス）
高橋晃太郎（アルトロン）
川西大輝（ネクサスインタラクト）
笠原直樹（ネクサスインタラクト）
西巻直文（ココナッツジャパンエンターテイメント）
遠藤聡士（プロハウス）福田正佳（ヴァンガード）

●ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
●ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

藤木亮（セガ・エンタープライゼス）
門谷祥子（ナムコ）
津嘉山あずさ（日本ファルコム）
栗生由美（ライトニングデジタルファクトリー）
与沢宏明（ジーベック）　杉野仁美（ビジュアルアーツ）　大窪美智子（インターリミテッドロジック）
三浦沙織（ビッツラボラトリー）

●企画シナリオライター養成講座

浅井恵一（ベック）　中沢厚志（F＆C）
斉藤利一（ネクサスインタラクト）
小田一行（シーラボ）
斎藤太嘉志（ダイナマイト）

●サウンドクリエイター養成講座

坂本節郎（セレン）　安瀬 聖（ネクスティック）
木下博史（ミント）　三浦裕太（童）
末岡靖彦（メガス・エンターテインメントステーション）

制度＆学費

■学費

ゲームデザイナー養成講座（初年度100万円・次年度以降」95万円）／ゲーム企画・シナリオライター養成講座（各年105万円）／ゲームキャラクターデザイナー養成講座（各年105万円）／ゲームCGクリエイター養成講座（各年105万円）／3Dグラフィック＆モーションキャプチャークリエイター養成講座（各年110万円）／サウンドクリエイター養成講座（初年度105万円／次年度以降95万円）／ゲーム評論・雑誌ライター養成講座（各年105万円）／ゲームデザインクリエイター養成講座（各年105万円）／インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座（各年110万円）

この人に話を聞いてみよう・2

好きなことを仕事にして モンスターのプロをめざす

門谷祥子さん／ゲームアーティスト・ゲームCGクリエーター養成講座2年／ナムコ内定

モンスターを描くのが大好きで、それを仕事にできるゲーム業界を志望しました。この1年間に描いたモンスターは200体以上、CGやデッサン、粘土造形などの作品も100点を超えています。採用面接でも、この点が評価されたみたいです。希望通りの就職をゲットできたのも、好きなことをしっかり学べる環境のおかげ。特にデッサン力が身についたことには、とても感謝しています。グラフィッカーをめざす人は、まずデッサンを徹底的に学ぶといいと思いますね。プロの道は厳しいと思いますが、これからもモンスター一筋でがんばっていくつもりです。

多彩なコース、徹底した指導で学生の夢を応援

日本初「ゲーム心理学」を全員が学ぶ

東京ゲームデザイナー学院のゲームクリエイター科は、以上の4講座に「サウンドクリエイター養成講座」「ゲーム評論・雑誌ライター養成講座」「インターネット・ゲームホームページクリエイター養成課程」を加えた9コースの編成だが、「業界で活躍できるプロ」の育成を目指した徹底的な指導は全講座に共通だ。さらに全学生を対象に、日本で初めて「ゲーム心理学」を学ぶ機会を設けている。人を楽しませ、感動させる作品づくりは、人間心理への理解が必要と考えるからだ。

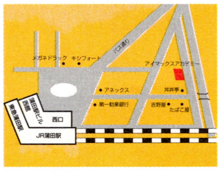
あえて厳しい環境でプロへの道を後押しする

今年創立5年目を迎える同校は、学生数2000人、日本最大のゲームスクールに成長した。多くの学生が集まるということはそれだけ魅力があるということ。徹底した指導と多彩なコース編成が、未来のプロたちに支持されているのだ。

ただし、入学式の翌日から授業開始、夏休みは1週間と、プロ・クリエイターへの道は決して甘くはない。こうした厳しい環境も学生を思ってのこと。同校は意欲のある人の「夢」を応援することに、全力をあげているのである。

▲「ゲームアーテイスト養成講座」の授業風景。1年次は、パソコンを使う授業とデッサンの授業を半日交代で行う。どちらも基礎だから時間をたっぷりかけて、しっかり学ぶが同校の基本方針。半日交代にしたのは、学生を飽きさせないようにとの配慮から

アイマックスアカデミー



●住所／〒144-0051
東京都大田区西蒲田7-4-4小山第2ビル
●問い合わせ／0120-00-3261（フリーダイヤル）
●ホームページ／http://www.imax.co.jp
●e-mail ／ info_ac@imax.co.jp
●交通/ＪＲ京浜東北線・東急目蒲線・東急池上線「蒲田駅」西口徒歩3分

先生も設備もプロセスも開発現場に限りなく近い

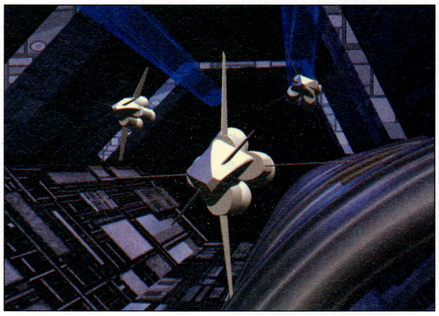
2年間・730日。この限られた期間で、どこまでレベルアップできるか。ゲーム開発者をめざす人にとって、一番の問題はここだろう。その限られた期間の中で、どれだけ楽しく刺激的な環境で、密度の濃い経験ができるか。その差が、クリエイターとしての将来を左右するからだ。

その点で評価が高いのが、アイマックスアカデミーだ。創立者で学校長の今成氏は、大手ゲーム会社から独立し、ゲーム開発会社「アイマックス」を起こした人。同校は、業界から生まれた、業界に直結したスクールなのだ。例えば、講師陣は、業界の最前線でゲーム制作に携わっている人ばかり。アイマックスの開発スタッフから、最新の知識やノウハウなど、貴重なアドバイスを得られる機会もある。設備の充実度も、母体がゲームメーカーならでは。現場を知り尽くした講師陣の生の声と充実した設備があるからこそ学校にいながら、実際のゲーム開発に限りなく近い環境で学べるのだ。

卒業制作はチームを組んで苦労と頑張りが「財産」に

アイマックスアカデミーでの2年間は、大きく3つの時期に分けることができる。まず、入学後4カ月間は、基礎固めの時期。ゲームの歴史からゲーム概論、コンピュータの基礎知識から学べるから、初心者でもまったく心配は無用だ。次に1年次の後期からは、企画・プログラム・グラフィック・サウンドの4科に分かれ、プロになるための勉強にじっくりと挑む。そして3つ目が、丸1年かけてチームで行う卒業制作だ。ゲーム会社と同様に役割分担し、打ち合わせや調整、作業を重ねながら完成度の高い作品をめざす。先生の指導は受けられるが、基本はあくまで自主制作。苦労し、頑張って本物の開発現場と同じ制作スタイルで作り上げた経験が、学生たちの財産になる。「卒業時にはプロの顔をしている」同校の学生がこう評価されている理由は、ここにもあるのだろう。

▲開発用機材を使ってプログラム実習。完成度の高い作品は市販しようとの計画もあるとか



▲▶学生作品の一部。学生の成長過程は作品に大きく表れる

この人に話を聞いてみよう・1

中身も人も「濃さ」が自慢 入学して大正解でした

プログラム科2年・桑畑守さん

進路を迷っていた高3のとき、たまたま知ったのがアイマックスアカデミー。学校見学に行き、活気ある雰囲気とゲーム制作という仕事に魅かれ、即、決心しました。入学当初はエラーばかり出していた私がC言語を使いこなせるようになったのですから、自分でも進歩に驚いています。クラスメートも、個性的で中身の濃いいい仲間ばかり。ここを選んで大正解でした。

SCHOOL DATA 各専攻課程

■ゲームクリエイターコース（全日制2年）

プランニング科
「企画の役割」、「企画の発想法」を学びながら、ゲーム作りに必要な企画書・仕様書がつくれ、現場の制作を管理する能力までを身につける

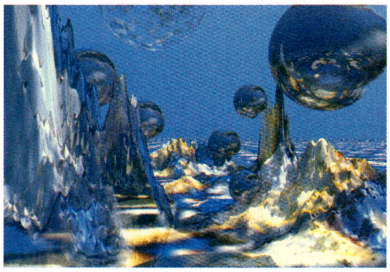
グラフィック科
「グラフィック理論」、「デッサン力」、「グラフィックツールの活用法」などゲームグラフィックに関するすべてを習得し、グラフィッカーとして現場に絶える根本的な部分の能力を身につける

プログラム科
「コンピュータの基礎」、「各ゲームのハードウェア研究」、「C 言語」を中心に、システム設計などゲームプログラミングの基礎と応用技術を習得

サウンドクリエイト科
「音の三要素」、「音楽概論」といった基礎知識から「各ゲーム機の昨日と特徴」、ゲームにおける「音楽と交換御の役割」などサウンドの基礎から幅広く技術を習得

■学校説明会
10月24日（土）　11月28日（土）
11月14日（土）　12月2日（水）
※ Tel または e-mail にてご予約ください

インフォメーション
昼間・夜間の短期「デジタルクリエイターコース」も10月に新設開講。詳しくはお問い合わせください。



▲現場を知り尽くした講師陣と充実した設備環境が、高品質の生徒作品として形に表れてくるのだ

制度＆学費

■制度
推薦入学制度・学生総合保障制度・学費ローン制度・学生会館
■学費
ゲームクリエイターコース：1年次￥1,340,000
2年次￥1,260,000（税別）

注目!生徒数倍増!近い将来、頂点を制する精鋭ゲーム専門校

電脳全開

即戦力となる人材を育成

クラスを5~6人のチームに編成し、ソフトハウス方式による実践授業と個人指導を展開。さらに選択講座も多数設置。希望する職種に合わせた科目を効率よく学習できます。

11年度生 入学願書 各科受付中!

入学案内書無料進呈

ハガキに住所・氏名(フリガナ)・年令・学年(職業)・電話番号・雑誌名(○月号)を明記し、お申込みください。電話連絡でも結構です。

文部省認可(財)CG-ARTS協会認定CG教育校

ゲームデザイナー学部

全日制 定員400名

プランニング科〈2年〉

企画立案のプロセス、プレゼンテーション、制作実習などを経て、プランナーとしての能力向上をはかります。

グラフィック科〈2年〉

ゲームのグラフィックを描く各種ツールの使い方などを学び、2Dや3DCG、映像作品の制作に取り組みます。

キャラクター科〈2年〉

ゲーム制作技術を修得した上で、ストーリーに合わせた登場人物のオリジナルキャラクターの設定を考案します。

プログラム科〈2年〉

C言語を基礎から学び、ゲーム制作を行います。選択では、コンシューマーゲーム開発やVisual C++、DirectXを学習。

デジタルサウンド科〈2年〉

シーケンスソフトの使い方や作曲理論などDTMのノウハウを基礎から学習。選択でサウンドドライバー制作も行います。

絶対にゲームデザイナーになりたい人のための学校! 最適な設備と環境が技能修得をバックアップ!!

日本ゲームソフト学院

〒101-0061 東京都千代田区三崎町3-4-9 Tel 03-3261-8211

http://www.tag.co.jp/NIPPON GAME/

学院特別奨学金制度 本学院への入学を強く希望しゲームデザイナーになるための明確な目的意識と勉強意欲をもった人に対し、優先的に入学を許可するとともに、特別奨学金24万円を1年間支給します。

学院見学・入学相談 好評!毎日実施中!希望する人は電話で予約し来校下さい。

体験入学 毎月第2・4土曜日に実施中! PM1~参加希望者はハガキに住所・氏名・年令・電話を明記!

●求人倍増!学生寮(男女)完備。朝日、毎日、読売新聞社等の奨学金制度(学費全額免除・給与12万円支給)さくら銀行提携教育ローン(毎月6276円で学べる。保護者80万借入14年返済)

学費には、低利・無担保・やさしい審査の
「国の教育ローン」をどうぞ！
お問い合わせ
03-3379-3630（YAG国のローン係）
(社)日本映画テレビ技術協会員．(財)日本視聴覚教育協会員．(社)日本漫画家協会員．日本映画録音協会員．日本映画照明協会員．日本映画撮影監督協会員
他をグンと引きはなす創造力で、経験ナシ・
自信ナシの人を実力勝負の人にするアート教育で
99.01%
（平成10年3月卒業生の就職・デビュー率）達成
学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校
〔CG-ARTS協会認定〕
YAG
代々木アニメーション学院
平成11年4月入学生願書受付中！
大阪校
名古屋校
福岡校
10周年
65万円入学
しかも
祝金15万円を贈呈
さらに
2年次は40万円で進級できます。
入学案内書無料
体験入学・説明会無料開催
見学随時
（事前にTELを）
「声優タレント科」
一年間の費用で二年間学べて、「ミュージカル舞台・演劇科」と「ビューティーアート・メイク科」の勉強もできる。もちろん一年次でデビューもできる。
「オンステージ・システム」好評
125万円で2学科同時に学べて、経費と時間の節減になる「ダブルスタディ」が皆さんのご要望に応えて発足
ご希望の方には「オンステージ」又は「ダブルスタディ」の説明書を進呈
設置学科
アニメ・映像学部
アニメーター科（2年）
デジタルペイント・アーティスト科（2年）
アニメ監督コース科（2年）
背景美術監督コース科（2年）
アニメAVオペレーター科（2年）
アニメ音響監督コース科（2年）
スペシャル・メイクアップ・アーティスト科（2年）
SFX監督コース科（2年）
ビューティーアート・メイク科（2年）
ビデオ・ジャーナリスト科（2年）
出版学部
マンガ・コミックプロ養成科（2年）
エンターテインメント・ノベルズ科（2年）
ビジュアル・イラスト科（2年）
ヒットメイク・プロデューサー科（2年）
CG学部
ゲーム・グラフィックデザイナー科（2年）
マルチメディア・クリエイター科（1年）
ゲーム・デザイナー科（2年）
モーションキャプチャ・デザイナー科（2年）
ゲームサウンド・ディレクター科（1年）
デジタル映像エキスパート科（2年）
新設
ゲーム・シナリオライター科（2年）
ゲーム・キャラクターデザイン科（2年）
芸術学部
声優タレント科（1年）
ミュージカル舞台・演劇科（2年）
ミュージック・アーティスト科（2年）
ライト照明デザイナー科（2年）
メディア芸術総合学科（3年）
未来が見える、公認資格が自然にとれるカリキュラム
24時間、無料で医療健康相談！
特待生 12万円
特育生 36万円
支給
専用寮・格安居住！
無料 1日体験入学（YAG学院各校で）／学院説明会（全国主要都市で）
ハガキでのお申し込み
①住所②氏名（フリガナ）③TEL④年齢⑤学年（職業）⑥希望学科（ある場合）⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ。
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-JB-9 代々木アニメーション学院
TEL・FAXでのお申し込み
フリーダイアル 0120-310-042（才能を世に）
FAX 0120-310-595（才能すごくいい）
URL http://www.jki.co.jp/YAG/ E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp
ピシャリ
アート系コンピュータ適性診断
「キャリスマップ」
CARISMAP
無料
あなたのアート適性をコンピュータがピシャリ。ただいま診察ブック進呈中（無料）。診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ（無料）。
ロスト・ユニバース
LOST UNIVERSE
代々木アニメーション学院制作協力／提供
© 神坂一・義仲翔子／角川書店／テレビ東京・SOFTX
東京校 原宿校 ひがし校 横浜校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校
無料オーディション（全国開催決定）
新人声優・才能発見!!
福岡（10月）、東京（11月）、名古屋（12月）開催決定！
デビュー・プロダクション所属99%（声優タレント科平均）の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1-19-8-JB-9 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ